

Título de la charla.

Juégame un cuento

Resumen de la charla

Como diseñadores, programadores, artistas o (incluso) guionistas, ¿qué debemos hacer para evitar que el guion de un videojuego se convierta en una pesadilla? ¿El mejor guionista es el que mejor escribe? ¿Cuánto cuesta una palabra? Esta charla aporta una visión práctica tanto a nivel creativo como técnico de la naturaleza misma de la narrativa videolúdica, así como de las consecuencias que aquello que denominamos "guion" tiene sobre el resto de departamentos de un equipo de desarrollo.